## LA FESTA DEL VIDEOGIOCO RIBELLE E ITINERANTE



EDIZIONE 2023 PROGRAMMA (pdf brutto, ma utile)

VARPA: lineup																	
	MILANO (09/06 Cascina Torchiera)			GENOVA (10/06 CSOA Buridda)			FIRENZE (11/06 Next Emerson)		SIENA (13/06 Corte dei Miracoli)		MONTELUPO (14/06 Ottobit Artlab)		ROMA (15/06 Forte Prenestino)			NAPOLI (18/06 EX OPG)	
PALCO 1	PALCO 2	TAVOLO 1	TAVOLO 2	PALCO 1	TAVOLO 1	TAVOLO 2	PALCO 1	TAVOLO 1	PALCO 1	TAVOLO 1	PALCO 1	TAVOLO 1	PALCO 1	TAVOLO 1	TAVOLO 2	PALCO 1	TAVOLO 1
5min	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	TALK	WORKSHOP 2h	WORKSHOP 2h	TALK	WORKSHOP 2h
15:30		Romhacking Pokémon			Same Boy music con LSDJ e ondamenti di 8 bit			Game Boy music con LSDJ e fondamenti di 8 bit		Game Boy music con LSDJ e fondamenti di 8 bit		Game Boy music con LSDJ e fondamenti di 8 bit		(A)steroids	Distribuire un gioco commerciale		Game Boy music con LSDJ e fondamenti di 8 bit
		by Krysdreavus			y Kenobit			by Kenobit		by Kenobit		by Kenobit		*by Diego Sacchetti - Morbidware	by Andrea Valesini (Fantastico Studio)		by Kenobit
		Impariamo le basi per programmare il Game Boy (Color) e modificare Pokémon			Un workshop di avvicinamento alla chip music e alle opzioni per produrla, dalle più semplici			Un workshop di avvicinamento alla chip music e alle opzioni per produrla, dalle più semplici		Un workshop di avvicinamento alla chip music e alle opzioni per produrta, dalle più semplici		Un workshop di avvicinamento alla chip music e alle opzioni		Impariamo le basi di	Dal pc alle principali		Un workshop di avvicinamento alla chip music e alle opzioni per produrla, dalle più semplici
		Crystal! Acciungiamo mosse.								alle più filologicamente		alla chip music e alle opzioni per produrla, dalle più semplici alle più filologicamente		Impariamo le basi di GameMaker sviluppando un gioco arcade anni 80 mentre	piattaforme d'intrattenimento, best practices per pubblicare		alle più filologicamente
		NPC e meccaniche nuove, usando solo un semplice editor			occurate. Dopo una panoramica sugli strumenti a disposizione di			accurate. Dopo una panoramica sugli strumenti a		accurate. Dopo una panoramica sugli strumenti a		panoramica sugli strumenti a		parliamo di capitalismo e della magia di fare critica attraverso un prodotto di consumo come i	un videogioco. Quali sono le figure coinvolte nella		accurate. Dopo una panoramica sugli strumenti a disposizione di chi vuole
		di testo! Durata: 2 ore		1	ni vuole produrre sonorità a 8 nit ner i suoi propetti, videoludici			disposizione di chi vuole produrre sonorità a 8 bit per i		disposizione di chi vuole produrre sonorità a 8 bit per i		produrre sonorità a 8 bit ner i					
		Posti disponibili: 10			e non, Kenobit fornirà le basi di .SDJ, uno dei software più usati per la Game Boy music.			suoi progetti, videoludici e non, Kenobit fornirà le basi di LSDJ, uno dei software più usati per la		suoi progetti, videoludici e non, Kenobit fornirà le basi di LSDJ, uno dei software più usati per la		suoi progetti, videoludici e non, Kenobit fornirà le basi di LSDJ, uno dei software più usati per la		I partecipanti dovranno dotarsi di un computer (PC o Mac) con GameMaker e OperaGX.	autopromozione?		suoi progetti, videoludici e non, Kenobit fornirà le basi di LSDJ, uno dei software più usati per la
					Ourata: 2 ore			Game Boy music.		Game Boy music.		Game Boy music.		Durata: 3 ore*	Posti disponibili: 10-20		Game Boy music.
1600 Games we'll never play	Ispirazione infinita			Il futuro della musica			Il futuro della musica	Durata: 2 ore	Il futuro della musica	Durata: 2 ore	Il futuro della musica	Durata: 2 ore	Come trovare, riparare e			Software libero e	
													manutenere vecchio hardware e vivere felici			minimalismo per uno sviluppo davvero	
by Nicoletta Gomboli e Giulio	by Francesco Ferrara			by Metazoa			hy Metazoa		by Metazoa		by Metazoa		hy Massimiliano Hoceyar			Indipendente by Matteo Bin	
Bordonaro	(InWineWeTrust)			Come possiamo riprenderci la			Come possiamo riprenderci la		Come possiamo riprenderci la		Come possismo riprenderni la		Condividere il sapere, gli			Nell'ottica di creare un	
Games we'll never play, una collezione di giochi pensati per	Come sbloccare il cheat dell'ispirazione infinita nella vita			Come possiamo riprenderci la musica? Pratiche per sostenersi con la musica e con l'arte,			musica? Pratiche per sostenersi con la musica e con		musica? Pratiche per sostenersi con la musica e con		musica? Pratiche per sostenersi con la musica e con l'arte, piattaforme predatrici e		strumenti e le risorse per riparare vecchio hardware è			movimento artistico di videogiochi scollegati dall'arida	
	reale, attraverso l'uso di generatori casuali e dadi. Il talk sarà finalizzato alla			piattaforme predatrici e chi le sostiene.			l'arte, piattaforme predatrici e chi le sostiene.		l'arte, piattaforme predatrici e chi le sostiene.		l'arte, piattaforme predatrici e chi le sostiene.		sempre più importante, a livelli	0		logica del profitto è	
computer. Racconteremo di cosa sia una	sarà finalizzato alla realizzazione di una paginetta di fumetto, come esempio.												mondo del gaming e del computing ne è un esempio perfetto. Risorse, tecniche,			passo un'infrastruttura di strumenti e dispositivi liberi, il più lontano possibili dalle	
"superintelligenza", di come l'Al modifichi la nostra percezione del mondo e di come anche alle	di fumetto, come esempio.															più iontano possibili dalle regole del capitalismo. Partiremo dalle basi, spiegando	
macchine a guida autonoma serva una coscienza.													seguire, in zona esposizioni, il relatore riparerà oggetti portati dagli avventori.			cos'è il software libero e perché è importante, fino a giungere a	
serva una coscienza.													dagii avventori.			consigli tecnici sulla scelta dell'ambiente di sviluppo. Il tutto condito da una buona dose di	
																essenziale per creare un movimento florido, che sia	
1680 Chi ha paura del fungo?	Il futuro della musica			Ispirazione infinita			Software libero e		Software libero e		Software libero e					decentralizzato e duraturo.	
torio in na paula del lango.	in total o della masica			Inpressor in the			minimalismo per uno sviluppo davvero		minimalismo per uno sviluppo davvero		minimalismo per uno sviluppo davvero						
by Matteo Lupetti e Giulia	by Metazoa			by Francesco Ferrara			indipendente by Matteo Bin		indipendente by Matteo Bin		indipendente by Matteo Bin						
Martino	Come possiamo riprenderci la			(InWineWeTrust)			Nell'ottica di creare un		Nell'ottica di creare un		Nell'ottica di creare un						
	musica? Pratiche per sostenersi con la musica e con l'arte,			Come sbloocare il cheat dell'ispirazione infinita nella vita reale, attraverso l'uso di			movimento artistico di videogiochi scollegati dall'arida logica del profitto è		movimento artistico di videogiochi scollegati dall'arida		movimento artistico di videogiochi scollegati dall'arida logica del profitto è						
animali e vegetali, i funghi stanno vivendo un vero e	piattaforme predatrici e chi le sostiene.			reale, attraverso l'uso di generatori casuali e dadi. Il talk sarà finalizzato alla			logica del profitto è indispensabile costruire di pari passo un'infrastruttura di		logica del profitto è indispensabile costruire di pari passo un'infrastruttura di		logica del profitto è indispensabile costruire di pari passo un'infrastruttura di						
proprio rinascimento: sempre più studiati e analizzati, la loro				sarà finalizzato alla realizzazione di una paginetta di fumetto, come esempio.			passo un'infrastruttura di strumenti e dispositivi liberi, il				passo un'infrastruttura di strumenti e dispositivi liberi, il						
comprensione si sta rivelando essenziale per combattere il				di fumetto, come esempio.			strumenti e dispositivi liberi, il più lontano possibili dalle regole del capitalismo.		più lontano possibili dalle regole del capitalismo.		strumenti e dispositivi liberi, il più lontano possibili dalle regole del capitalismo.						
cambiamento climatico, ridurre l'inquinamento e comprendere (e curare) la mente umana.							Partiremo dalle basi, spiegando cos'è il software libero e perché		Partiremo dalle basi, spiegando cos'è il software libero e perché è importante, fino a giungere a		Partiremo dalle basi, spiegando cos'è il software libero e perché						
Presenti nei videogiochi da							è importante, fino a giungere a consigli tecnici sulla scetta dell'ambiente di sullunno. Il tutto		consigli tecnici sulla scelta		è importante, fino a giungere a consigli tecnici sulla scelta dall'ambiente di sullunno. Il tutto						
decenni, sono però spesso proposti come entità pericolose e incontrollabili, come nel caso							dell'ambiente di sviluppo. Il tutti condito da una buona dose di spirito minimalista, che è		dell'ambiente di sviluppo. Il tutto condito da una buona dose di spirito minimalista, che è		dell'ambiente di sviluppo. Il tutto condito da una buona dose di spirito minimalista, che è						
di The Last of Us. Chi ha naura							essenziale per creare un movimento florido, che sia		essenziale per creare un movimento florido, che sia		essenziale per creare un movimento florido, che sia						
del fungo, e perché? Il talk proporrà suggestioni per incoraggiare l'avvicinamento a							decentralizzato e duraturo.		decentralizzato e duraturo.		decentralizzato e duraturo.						
questo mondo vasto e multiforme, capace di fare rete e costruire immensi sistemi di																	
e costruire immensi sistemi di scambio di nutrimento e																	
informazioni. 17:00													Godot Engine			L'underground videoludico argentino	
													Che differenza c'è nello			argentino by Videogamo	
													sviluppo di giochi con engine e framework? Cos'è Godot e	1		I membri di Videogamo, studio	
													come si posiziona rispetto a alternative corporate tipo unity			ospite dell'edizione 2023 di Zona Warpa, raccontano l'	
													Quali sono i concetti base nel workflow di Godot (scene, nod e risorse)?	1		esperienza dell'undeground videoludico argentino e	
													e risorse)?			sudamericano. Una scena legata alle autoproduzioni, con un forte accento sulla	
																dimensione fisica/arcade del gioco e sul suo rapporto con i	
																luoghi del mondo reale. Si	
																creare cabinati "unici", come Nave, GolEGol e Dobotone	
																(che sarà poi giocabile nella fase serale dell'evento).	
L'underground videoludico argentino	Sessismo e cyberbullismo			L'underground videoludico argentino			L'underground videoludico argentino		L'underground videoludico argentino		L'underground videoludico argentino						
by Videogamo	by Ivana Murianni			by Videogamo			by Videogamo		by Videogamo		by Videogamo						
I membri di Videogamo, studio ospite dell'edizione 2023 di	Un dibattito su sessismo e cyberbullismo a partire da una			I membri di Videogamo, studio ospite dell'edizione 2023 di			I membri di Videogamo, studio ospite dell'edizione 2023 di		I membri di Videogamo, studio ospite dell'edizione 2023 di		I membri di Videogamo, studio ospite dell'edizione 2023 di						
ospite dell'edizione 2023 di Zona Warpa, raccontano l' esperienza dell'undeground	cyberbullismo a partire da una ricerca di tesi magistrale sul Gamergate del 2014 (a cura			ospite dell'edizione 2023 di Zona Warpa, raccontano l' esperienza dell'undeground			ospite dell'edizione 2023 di Zona Warpa, raccontano l' esperienza dell'undeground		Zona Warpa, raccontano l'		ospite dell'edizione 2023 di Zona Warpa, raccontano l' esperienza dell'undeground						
sudamericano. Una scena	Gamergate del 2014 (a cura della refatrice) e sulle ripercussioni sul suicidio di Alec			esperienza dell'undeground videoludico argentino e sudamericano. Una scena			esperienza dell'undeground videoludico argentino e sudamericano. Una scena legata alle autoproduzioni, con un forte accento sulla		videoludico argentino e sudamericano. Una scena legata alle autoproduzioni, con		esperienza dell'undeground videoludico argentino e sudamericano. Una scena legata alle autoproduzioni, con						
legata alle autoproduzioni, con un forte accento sulla	Holowka.			legata alle autoproduzioni, con un forte accepto sulla			legata alle autoproduzioni, con un forte accento sulla										
dimensione fisica/arcade del gioco e sul suo rapporto con i luoghi del mondo reale. Si				dimensione fisica/arcade del gioco e sul suo rapporto con i luoghi del mondo reale. Si			dimensione fisica/arcade del gioco e sul suo rapporto con i luoghi del mondo reale. Si		dimensione fisica/arcade del gioco e sul suo rapporto con i luoghi del mondo reale. Si		dimensione fisica/arcade del gioco e sul suo rapporto con i luoghi del mondo reale. Si						
				parlerà anche dell'esperienza di			nuogni del mondo reale. Si parlerà anche dell'esperienza d										
creare cabinati "unici", come Nave, GolEGol e Dobotone (che sarà poi giocabile nella				parlerà anche dell'esperienza di creare cabinati 'unici', come Nave, GolEGol e Dobotone (che sarà poi giocabile nella			parierà anche dell'esperienza d creare cabinati "unici", come Nave, GolEGol e Dobotone (che sarà poi giocabile nella		creare cabinati "unici", come Nave, GolEGol e Dobotone (che sarà poi giocabile nella		creare cabinati "unici", come Nave, GolEGol e Dobotone (che sarà poi giocabile nella						
(cne sara poi giocabile nella fase serale dell'evento).		Gzdoom e i vari tool per il T		fase serale dell'evento).	Szdoom e i vari tool per il	*	(cne sara poi giocabile nella fase serale dell'evento).	Twine	fase serale dell'evento).	Twine	fase serale dell'evento).	Twine	Liverday and older	Gameboy Advance Hacking			Gzdoom e i vari tool per il
17150		Gzdoom e i vari tool per il T modding	WILL		3zdoom e i vari tool per il nodding	TWINE		IWING		IWIIN		IWINE	argentino videoludico	Gameboy Advance Hacking per retrogamer			Gzdoom e i vari tool per il modding

WARPA: Ilneup MILANO (99/06 Cascina Torchiera)				GENOVA (10/06 CSOA Buridda)			FIRENZE (11/06 Next Emerson)		SIENA (13/06 Corte dei Miracoli)		MONTELUPO (14/06 Ottobit Artlab)		ROMA (15/06 Forte Prenestino)			NAPOLI (18/06 EX OPG)	
	PHICOS THE STATE OF THE STATE O				PALCO 4 TAVO: 0 1									20001			
PALCO 1	PALCO 2	TAVOLO 1	TAVOLO 2	PALCO 1	TAVOLO 1	TAVOLO 2	PALCO 1	TAVOLO 1	PALCO 1	TAVOLO 1	PALCO 1	TAVOLO 1	PALCO 1	TAVOLO 1	TAVOLO 2	PALCO 1	TAVOLO 1
TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10	- WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10- 5min	WORKSHOP 2h	TALK 20-25 min Q&A 10	- WORKSHOP 2h	TALK	WORKSHOP 2h	WORKSHOP 2h	TALK	WORKSHOP 2h
		by Giochi Penosi	by Matteo Lupetti		by Giochi Penosi	by Matteo Lupetti		by Matteo Lupetti		by Matteo Lupetti		by Matteo Lupetti	by Videogamo	by Daniele Scasciafratte			by Giochi Penosi
		Il magico Workshop Giochi	Alla scoperta di Twine, software		Il magico Workshop Giochi	Alla scoperta di Twine, software		Alla scoperta di Twine, software		Alla scoperta di Twine, software		Alla scoperta di Twine, software	I membri di Videogamo, studio	II GBA è un dispositivo			Il magico Workshop Giochi
		creare la tua mod di Doom 2	Alla scoperta di Twine, software con cui possiamo realizzare racconti interattivi a bivi. Da avventure testuali in stile		Il magico Workshop Giochi Penosi diventa realtà! Impara a creare la tua mod di Doom 2 brutta nel giro di poche ore:	racconti interattivi a bivi. Da		con cui possiamo realizzare racconti interattivi a bivi. Da avventure testuali in stile		con cui possiamo realizzare racconti interattivi a bivi. Da avventure testuali in stile		Alla scoperta di Twine, software con cui possiamo realizzare racconti interattivi a bivi. Da avventure testuali in stile	i memori di vioeogamo, studio ospite dell'edizione 2023 di Zona Warpa, raccontano l' esperienza dell'undeground videoludico argentino e sudamericano. Una scena	particolare, rispetto al Game Boy Color, con molte più potenzialità per il mondo			Il magico Workshop Giochi Penosi diventa realtà! Impara a creare la tua mod di Doom 2 brutta nel giro di poche ore:
		brutta nel giro di poche ore: utilizzando Ultimate Doom	avventure testuali in stile choose-your-own-adventure a brevi storie personali che		utilizzando Ultimate Doom	avventure testuali in stile choose-your-own-adventure a brevi storie personali che						choose-your-own-adventure a brevi storie personali che	esperienza dell'undeground videoludico argentino e				brutta nel giro di poche ore: utilizzando Ultimate Doom Builder e Gzdoom cercheremo
		Builder e Gzdoom cercheremo di sojegare ai partecipanti comi	brevi storie personali che hanno raccontato la vita delle		Builder e Gzdoom cercheremo di spienare ai partecipanti come	brevi storie personali che hanno raccontato la vita delle		brevi storie personali che banno raccontato la vita delle		brevi storie personali che banno raccontato la vita delle		brevi storie personali che banno raccontato la vita delle	sudamericano. Una scena legata alle autoproduzioni, con	retrogaming, grazie alle tecnologie attuali. Vedremo le			Builder e Gzdoom cercheremo di spiegare ai partecipanti come
		realizzare una mod fatta al volo e male nel minor tempo	comunità queer, da prototipi di siti commerciali alla		realizzare una mod fatta al volo e male nel minor tempo	comunità queer, da prototipi di siti commerciali alla		comunità queer, da prototipi di siti commerciali alla		hanno raccontato la vita delle comunità queer, da prototipi di siti commerciali alla		hanno raccontato la vita delle comunità queer, da prototipi di siti commerciali alla	legata alle autoproduzioni, con un forte accento sulla dimensione fisica/arcade del	retrogaming, grazie alle tecnologie attuali. Vedremo le peculiarità tecniche, le decompilazioni più famose,			realizzare una mod fatta al volo e male nel minor tempo
		possibile! Creeremo insieme un fantastico livello giocabile	sceneggiatura di Black Mirror: Randersnatch per Netflix		possibile! Creeremo insieme un	sceneggiatura di Black Mirror: Randersnatch per Netflix		hanno raccontato la vita delle comunità queer, da prototipi di siti commerciali alla sceneggiatura di Black Mirror: Bandersnatch per Netflix,		sceneggiatura di Black Mirror. Bandersnatch per Netflix,		sceneggiatura di Black Mirror: Randersnatch per Netflix	gioco e sul suo rapporto con i luoghi del mondo reale. Si	come manipolare la RAM con un emulatore come fare una			possibile! Creeremo insieme un fantastico livello giocabile
		utilizzando i vostri consigli e le	Twine è stato usato negli anni		utilizzando i vostri consigli e le	Twine è stato usato negli anni		Twine è stato usato negli anni		Twine è stato usato negli anni per tanti scopi diversi ed è stato protagonista della fase più		Twine è stato usato negli anni	parlerà anche dell'esperienza d	rom in Lua, come fare un			sulloer e Gzooom cercheremo di spiegare al partecipanti come realizzare una mod fatta al volo e male nel minor tempo possibile! Creeremo insieme un fantastico livello giocabile utilizzando i vostri consigli e le vostre idee, lo testeremo e provveremo in tempo reale, poi provveremo in tempo reale, poi
		proveremo in tempo reale, poi se non funzionerà niente	brevi storie personali che e hanno raccontato la vita delle comunità queer, da prototipi di siti commerciali alla si sceneggiatura di Black Mirror: Bandersnatch per Netflix, Twine è stato usato negli anni per tanti scopi diversi ed è stato protagonista della fase più rivoluzionearia della "rivoluzione."		proveremo in tempo reale, poi	protagonista della fase più		Twine è stato usato negli anni per tanti scopi diversi ed è stato protagonista della fase più rivoluzionaria della "rivoluzione		protagonista della fase più rivoluzionaria della "rivoluzione		protagonista della fase più	Nave, GolEGol e Dobotone	comuni, come fare uno script			proveremo in tempo reale, poi se non funzionerà niente
		daremo fuoco a tutto!	indie" del videogioco		daremo fuoco a tutto!	brevi storie personali che hanno raccontato la vita delle comunità queer, da prototipi di siti commercial alla sceneggiatura di Black Miror: Bandersnatch per Nettix, Twine è stato usato negli anni per tanti scopi diversi ed è stato protagonista della fisae più rivoluzionaria della "nivoluzione indie" del videogioco occidentale. È un programma		indie" del videogioco		indie" del videogioco		indie" del videogioco	fase serale dell'evento).	decompilazioni più famose, come manipolare la RAM con un emulatore, come fare una rom in Lua, come fare un trainer, le mod hardware più comuni, come fare uno script Lua per Migha con Lua e molto altro. Insomma tutto quello che c'è da sappere sul GBA anche			daremo fuoco a tutto!
			gratuito e open source, la sua					gratuito e open source, la sua		gratuito e open source, la sua		gratuito e open source, la sua		se non capisci niente di Assembly!			
			occidentale. E un programma gratuito e open source, la sua seconda versione funziona direttamente su browser, senza download e installazione, e così girano su browser i suoi videogiochi. Portate un computeri in cionus emineti.			gratuto e open source, la sua seconda versione funziona direttamente su browser, senza download e installazione, e cosi girano su browser i suoi videogiochi. Portate un		indie dei violegigico occidentale. È un programma gratulto e open source, la sua seconda versione funziona direttamente su browser, senza download e installazione, e cos girano su browser i suo videogiochi. Portate un computer: in cinque minuti.		occioentale. E un programma gratuito e open source, la sua seconda versione funziona direttamente su browser, senza download e installazione, e così girano su browser i suoi videogiochi. Portate un computeri in circum enuti.		innie de videogloco occidentale. È un programma gratuito e open source, la sua seconda versione funziona direttamente su browser, senza downoad e installazione, e così girano su browser i suoi videoglochi. Portate un computer: in cinque minuti		Durata: 2 ore			
			girano su browser i suoi			girano su browser i suoi		girano su browser i suoi		girano su browser i suoi		girano su browser i suoi		Duraua. 2 die			
						computer: in cinque minuti saprete già come realizzare											
			saprete già come realizzare una semplice storia a bivi. Con Twine, la game dev sei tut			una semplice storia a bivi. Con Twine, la game dev sei tu!		saprete già come realizzare una semplice storia a bivi. Con Twine, la game dev sei tu!		saprete già come realizzare una semplice storia a bivi. Con Twine, le game dev sei tu!		saprete già come realizzare una semplice storia a bivi. Con Twine, lo game dev sei tu!					
(SRI) Global Game Jam	«I suoi genitori hanno anche figli normali?»		Durata: 2 ore	Minetest		Durata: 2 ore	Global Game Jam	Durata: 2 ore	Minetest	Durata: 2 ore	Minetest	Durata: 2 ore				Minetest	
by Mario Alvise Di Bernardo	by Claudia Molinari			by Zughy			by Mario Alvise Di Bernardo		by Zughy		by Zughy					by Zughy	
				Una presentazione di Minetest			7		Una presentazione di Minetest.							Una presentazione di Minetest.	
Cos e la cisola dame Jam? Pratiche per l'organizzazione delle Game Jam, con l'esempio di quella organizzata a Bologna Il messaggio: partecipare è una presa bene pazzesca aperta a	creator attraverso commenti di hate speech			il voxel sandbox open source ispirato a Minecraft, come una			Cos <sup>16</sup> la Global Game Jam? Pratiche per l'organizzazione delle Game Jam, con l'esempi di quella organizzata a Bologna. Il messaggio: partecipare è una presa bene pazzesca aperta a tutts.	0	il voxel sandbox open source ispirato a Minecraft, come una		Una presentazione di Minetes il voxel sandbox open source ispirato a Minecraft, come una possibile strategia per rifiutare gli aspetti più problematici delli indivintia del videnzione e					il voxel sandbox open source ispirato a Minecraft, come una	
di quella organizzata a Bologna Il messaggio: parteripare è una				ispirato a Minecraft, come una possibile strategia per rifutare gli aspetti più problematici dell'			di quella organizzata a Rologna II messaggio:		possibile strategia per rifiutare di aspetti più problematici dell'		possibile strategia per rifiutare di aspetti più problematici dell					ispirato a Minecraft, come una possibile strategia per rifiutare gli aspetti più problematici dell'	
presa bene pazzesca aperta a tutta.				industria del videogloco e rivendicare il divertimento.			partecipare è una presa bene pazzesca aperta a tutta.		il voxel sandoox open source ispirato a Minecraft, come una possibile strategia per rifiutare gli aspetti più problematici dell' industria del videogioco e rivendicare il divertimento.		industria del videogioco e rivendicare il divertimento.					industria del videogioco e rivendicare il divertimento.	
18:20													Minetest				
													by Zughy				
													Una presentazione di Minetest, il voxel sandbox open source				
													possibile strategia per riflutare				
													Una presentazione di Minetest, il voxel sandbox open source ispirato a Minecraft, come una possibile strategia per rifiutare gli aspetti più problematici dell' industria del videogioco e rivendicare il divertimento.				
18: 40 Minetest	Narrative design			Imparare dai propri errori									ilvendicare il divertimento.				
, , ,	by Pietro Polsinelli			by Polytrauma Studios													
Una presentazione di Minetest, il voxel sandbox open source	In questo incontro cercheremo di sentire i diversi "tick" in alcun giochi noti, cercando di			Un ragionamento sul concetto di "errore", ripartendo dal													
ispirato a Minecraft, come una possibile strategia per rifiutare	giochi noti, cercando di modellare la continuità del giocare, e ci focalizzeremo su			di "errore", ripartendo dal significato originale della parola. Uno studio pratico sull'													
				esperienza dello studio nello sviluppare due progetti, uno													
rivendicare il divertimento.	quelli che fanno avanzare l' esperienza narrativa. Collegheremo stato del gioco e avanzamento della storia e esploreremi semplici tecniche di			esperienza dello studio nello sviluppare due progetti, uno messo in pausa e uno pubblicato. Un percorso per													
	avanzamento della storia e esploreremi semplici tecniche d	ii		"imparato ad imparare".													
	design per gestire la storia.  SHOW SERALE		SHOW SERALE		NO SHOW		SHOW SERALE		SHOW SERALE		SHOW SERALE			SHOWS	SERALE		
20000 LOS PAT MORITAS																	
live																	
Cumbia a 8 bit, direttamente da 2100 TERRA COGNITA	ir Argentina!			LOS PAT MORITAS					LOS PAT MORITAS		LOS PAT MORITAS		LOS PAT MORITAS			LOS PAT MORITAS	
by Megasole				live					live		live		live			live	
Un'esperienza videoludica e soi Cognita. Un concerto giocabile	Un'esperienza videoludica e sonora. I Megasole suoneranno il loro albumi/videogioco Terra Cognita. Un concerto giocabile, nel quale il pubblico potrà mettere mano al controller durante la			Cumbia a 8 bit, direttamente dall'Argentina!					Cumbia a 8 bit, direttamente dall'Argentina!		Cumbia a 8 bit, direttamente dall'Argentina!		Cumbia a 8 bit, direttamente da	Il'Argentina!		Cumbia a 8 bit, direttamente dal	all'Argentina!
performance.	, and a parameter of the literal	and the same of the											DOTTOR PIRA vs				
300													PIKKIOMANIA				
													Dottor Pira, fumettista e teorico disegna nella realtà virtuale sul Pikkiomania.	der S U P E R R E L A X, le note di un DJ set di			
22200 DOBOTONE				DOBOTONE					DOBOTONE		DOBOTONE		DOBOTONE			DOBOTONE	
by Videogamo				by Videogamo					by Videogamo		by Videogamo		by Videogamo			by Videogamo	
Momento di gioco collettivo con permetterà a tutto il pubblico di	Momento di gloco collettivo con Dobotono, una console/party game unica al mondo, che permetterà a tuto il pubblico il giocare contemporamentene, in una rivendicazione della natura sociale e festosa del videogioco. Dobotone è un gioco che sovverte le repole del game design, afficando a mani uname paramenti come la fizza di gravità, la velocità e la scala del mondo di			Momento di gioco collettivo con Dobotone, una console/party game unica al mondo, che permetterà a tutto il pubblico di giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura			M		Momento di gioco collettivo con Dobotone, una console/party game unica al mondo, che permetterà a tutto il pubblico di giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura		Momento di gioco collettivo con Dobotone, una console/party game unica al mondo, che permetterà a tutto il pubblico di giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura		Momento di gioco collettivo con Dobotone, una console/party game unica al mondo, che permetterà a tutto il pubblico di ra giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura			Momento di gioco collettivo con Dobotone, una console/party game unica al mondo, che permetterà a tutto il pubblico di giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura speciale e festora del videoricon. Dobotona è un poso che	
sociale e festosa del videogioco affidando a mani umane narame	sociale e festosa del videogicco. Dobotone è un gioco che sovverte le regole del game design, affidando a mani umane parametri come la forza di gravità, la velocità e la scala del mondo di			Momento di gioco collettivo con Dobotone, una console/party game unica al mondo, che permetterà a tutto il pubblico di giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura sociale e festosa dei videogioco. Dobotone è un gioco che sovverte le regole del game design, affidando a mani umane parametri come la forza di gravità, la velocità e la scala del mondo di					giocare contemporaneamente, i sociale e festosa del videonione	giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura sociale e festosa del videogioco. Dobotone è un gioco che sovverte le regole del game design, affidando a mani umane		giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura sociale e festosa del videogioco. Dobotone è un gioco che sovverte le regole del game design, affidando a mani umane		ra giocare contemporaneamente, in una rivendicazione della natura sociale e festosa del videogico. Dobotone è un gioco che sovverte le regole del game design, affidando a mani umane			in una rivendicazione della natura o. Dobotone è un gioco che
gioco.				gioco.					parametri come la forza di gravi	sign, affidando a mani umane ità, la velocità e la scala del	sovverte le regole del game de parametri come la forza di gra mondo di gioco.	sign, affidando a mani umane ità, la velocità e la scala del	sovverte le regole del game de parametri come la forza di gravi mondo di gioco.	sign, affidando a mani umane ità, la velocità e la scala del		sociale e festosa del videogioco sovverte le regole del game des parametri come la forza di gravit	sign, affidando a mani umane ità, la velocità e la scala del
2300 KENOBIT				KENOBIT					mondo di gioco. KENOBIT		mondo di gioco. KENOBIT		mondo di gioco. CPU-CAKE			mondo di gioco. KENOBIT	
live 23:40 RICO UOCHI				live					live		live		live			live RICO UOCHI	
live									RICO UOCHI live		RICO UOCHI live		KENOBIT live			live	
00:00													RICO UOCHI				
	ESPOSIZIONE			ESPOSIZIONE			ESPOSIZIONE		ESPOSIZIONE		ESPOSIZIONE		ESPOSIZIONE			ESPOS	SIZIONE
Terra Cognita (con musica)			Minetest		Homebrew per GB		GNU, software libero e minimalismo		Minetest		Minetest			Idee in cerca di team			
Bright Minetest				Isolata Infinity Space (idea)			https://lemurivolta.itch.io Lost in the Open		Il futuro della musica Minetest		Cab con i suoi glochi di Itch		Gioco da tavolo Ray Bibbia			due idee Grezzo 2, GrezzoDue 2 e Supe	er Botte&Bamba II TURBO
Gioco sulle console wars				Grezzo 2, GrezzoDue 2 e Supe	r Botte&Bamba II TURBO				Imparare dai propri errori				Circle of Football			Due glochi per C64	
Gincana Minaccia Stellare				Lucille					eiest				Caracoles Due glochi per C64				
Supergun e macchine arcade Moviernoms	consolizzate												The Training				
2 luoghi																	
https://lemurivolta.itch.io	er Botte&Bamba II TURBO																
Pulse Codex EP																	
V's Rage									1								
An Everyday Story																	
An Everyday Story Blasto X Siheyuan																	



## WWW.ZONAWARPA.IT

SCRIVI A ciao@zonawarpa.it

## SEGUI TUTTI GLI AGGIORNAMENTI DEL COLLETTIVO WARPO:

@\_kenobit
@sleepingcreep
@togniser.sip
@uochi\_toki\_official
@wearemuesli\_it